

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

日 本 国 特 許 庁

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

J1000 U.S. PTO
09/820539
03/29/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年11月17日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-351909

出 願 人

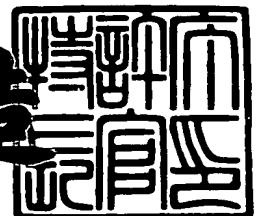
Applicant (s):

株式会社スクウェア

2001年 2月 9日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3006635

【書類名】 特許願

【整理番号】 00P00002

【提出日】 平成12年11月17日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明の名称】 ゲーム装置、サーバシステム、情報サービス方法、記録媒体およびプログラム

【請求項の数】 6

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 株式会社スクウェア内

【氏名】 前廣 和豊

【特許出願人】

【識別番号】 391049002

【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

【識別番号】 100077481

【弁理士】

【氏名又は名称】 谷 義一

【選任した代理人】

【識別番号】 100088915

【弁理士】

【氏名又は名称】 阿部 和夫

【選任した代理人】

【識別番号】 100106998

【弁理士】

【氏名又は名称】 橋本 傳一

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 013424

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0013246

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置、サーバシステム、情報サービス方法、記録媒体およびプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数のゲーム装置が通信ネットワークを介して接続されており、各ユーザについての個人情報を格納するプロファイルサーバと少なくとも 1 つの情報サービスを提供する情報提供サーバとを備えたサーバシステムであって、

ユーザが他のユーザの個人情報について確認を行うため、少なくとも他の一人のユーザを選択し前記プロファイルサーバに登録するための登録手段と、

前記ゲーム装置より情報サービス提供の要求があった場合、前記情報提供サーバは、要求が行われたゲーム装置から情報提供の要求が行われたことをプロファイルサーバに通知する通知手段と、

プロファイルサーバにおいて、前記要求が行われたゲーム機のユーザの個人情報を更新する更新手段と、

登録されている他のユーザの個人情報を前記ユーザのゲーム機に対して所定の間隔で送信する送信手段と

を備えたことを特徴とするサーバシステム。

【請求項 2】 各ユーザについての個人情報を格納するプロファイルサーバと少なくとも 1 つの情報サービスを提供する情報提供サーバとを備えたサーバシステムに接続されたゲーム装置であって、予めユーザにより選択された少なくとも 1 人の他のユーザの前記情報サービスの利用状況を含めた個人情報がプロファイルサーバに登録されており、前記登録された個人情報は、所定の間隔で更新されるとともに、前記ゲーム機に定期的に送信されており、前記ゲーム機は、

送信された前記個人情報を表示させる表示制御手段を備えたことを特徴とするゲーム機。

【請求項 3】 前記他のユーザの情報サービスの利用状況を所定の形式により表示するための対応表を設定するための設定手段を備えており、

前記表示制御手段は、前記対応表を用いて、前記他のユーザの情報サービス

の利用状況を所定の形式により表示することを特徴とする請求項2に記載のゲーム機。

【請求項4】 前記所定の形式が、アイコンであることを特徴とする請求項3に記載のゲーム機。

【請求項5】 各ユーザについての個人情報を格納するプロフィールサーバと少なくとも1つの情報サービスを提供する情報提供サーバとを備えたサーバシステムに接続されたゲーム装置で実行するプログラムを記録した記録媒体であって、予めユーザーにより選択された少なくとも1人の他のユーザーの前記情報サービスの利用状況を含めた個人情報がプロフィールサーバに登録されており、前記登録された個人情報は、所定の間隔で更新されるとともに、前記ゲーム機に定期的に送信されており、前記プログラムは、

送信された前記個人情報を表示させる表示制御ステップを備えたことを特徴とする記録媒体。

【請求項6】 各ユーザについての個人情報を格納するプロフィールサーバと少なくとも1つの情報サービスを提供する情報提供サーバとを備えたサーバシステムに接続されたゲーム装置で実行するプログラムであって、予めユーザーにより選択された少なくとも1人の他のユーザーの前記情報サービスの利用状況を含めた個人情報がプロフィールサーバに登録されており、前記登録された個人情報は、所定の間隔で更新されるとともに、前記ゲーム機に定期的に送信されており、前記プログラムは、

送信された前記個人情報を表示させる表示制御ステップを備えたことを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、通信ネットワークを介してサーバなどの情報サービスシステムと接続可能であり、サーバから各種情報サービスを受ける場合に好適なゲーム装置、情報サービスシステム、情報サービス方法、記録媒体およびプログラムに関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

インターネットなどの通信ネットワークの普及によりオンラインゲーム、すなわち、インターネットに接続されたサーバにゲーム装置を接続させ、サーバから提供されるゲーム関連情報を使用してゲーム装置側でゲームを行うオンラインゲームも開始されている。

【 0 0 0 3 】

オンラインゲームは、ユーザが単独でプレイするゲームもあれば、対戦ゲームのように複数のユーザが参加するゲームもある。

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

複数のユーザが参加するオンラインゲームを行う場合、ユーザ同士は電話、あるいは電子メール等で予め連絡をとりあって、ゲームを行う日時を決めておく。

【 0 0 0 5 】

したがって、いっしょにゲームを行う他のユーザは、身近な友人に限られてしまう。また、インターネット上のチャット（電子会議室）などで対戦相手を募集することも考えられるが、必ず、対戦相手が見つかるとは限らない。

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明の目的は、オンラインゲームなど、他のユーザと共に情報サービスを利用する場合に、他のユーザを容易に見つけることができるゲーム装置、サーバシステム、情報サービス方法、記録媒体および記録媒体を提供することにある。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

このような目的を達成するために、請求項 1 の発明は、複数のゲーム装置が通信ネットワークを介して接続されており、各ユーザについての個人情報を格納するプロフィールサーバと少なくとも 1 つの情報サービスを提供する情報提供サーバとを備えたサーバシステムであって、ユーザーが他のユーザーの個人情報について確認を行うため、少なくとも他の一人のユーザーを選択し前記プロフィール

サーバに登録するための登録手段と、前記ゲーム装置より情報サービス提供の要求があった場合、前記情報提供サーバは、要求が行われたゲーム装置から情報提供の要求が行われたことをプロファイルサーバに通知する通知手段と、プロファイルサーバにおいて、前記要求が行われたゲーム機のユーザーの個人情報を更新する更新手段と、登録されている他のユーザーの個人情報を前記ユーザーのゲーム機に対して所定の間隔で送信する送信手段とを備えたことを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

請求項 2 の発明は、各ユーザについての個人情報を格納するプロファイルサーバと少なくとも 1 つの情報サービスを提供する情報提供サーバとを備えたサーバシステムに接続されたゲーム装置であって、予めユーザーにより選択された少なくとも 1 人の他のユーザーの前記情報サービスの利用状況を含めた個人情報がプロファイルサーバに登録されており、前記登録された個人情報は、所定の間隔で更新されるとともに、前記ゲーム機に定期的に送信されており、前記ゲーム機は、送信された前記個人情報を表示させる表示制御手段を備えたことを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

請求項 3 の発明は、前記他のユーザーの情報サービスの利用状況を所定の形式により表示するための対応表を設定するための設定手段を備えており、前記表示制御手段は、前記対応表を用いて、前記他のユーザーの情報サービスの利用状況を所定の形式により表示することを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

請求項 4 の発明は、前記所定の形式が、アイコンであることを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

請求項 5 の発明は、各ユーザについての個人情報を格納するプロファイルサーバと少なくとも 1 つの情報サービスを提供する情報提供サーバとを備えたサーバシステムに接続されたゲーム装置で実行するプログラムを記録した記録媒体であって、予めユーザーにより選択された少なくとも 1 人の他のユーザーの前記情報サービスの利用状況を含めた個人情報がプロファイルサーバに登録されており、前記登録された個人情報は、所定の間隔で更新されるとともに、前記ゲーム機に

定期的に送信されており、前記プログラムは、送信された前記個人情報を表示させる表示制御ステップを備えたことを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

請求項 6 の発明は、各ユーザについての個人情報を格納するプロフィールサーバと少なくとも 1 つの情報サービスを提供する情報提供サーバとを備えたサーバシステムに接続されたゲーム装置で実行するプログラムであって、予めユーザーにより選択された少なくとも 1 人の他のユーザーの前記情報サービスの利用状況を含めた個人情報がプロフィールサーバに登録されており、前記登録された個人情報、所定の間隔で更新されるとともに、前記ゲーム機に定期的に送信されており、前記プログラムは、送信された前記個人情報を表示させる表示制御ステップを備えたことを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照して本発明の実施形態を詳細に説明する。

【 0 0 1 4 】

本実施形態のネットワークシステムの全体のシステム構成を図 1 に示す。図 1 において、ネットワークシステムは、通信ネットワーク 1 0 1、ネットワークサービス企業のサーバ群 1 0 2、及び通信ネットワーク 1 0 1 を介してサーバ群 1 0 2 と接続可能な複数のユーザが使用するクライアント、例えば 1 0 3 a、1 0 3 b、1 0 4 a、1 0 4 b 等を含む。サーバ群 1 0 2 及びクライアント 1 0 3 a、1 0 3 b、1 0 4 a、1 0 4 b は、各々コンピュータシステムである。

【 0 0 1 5 】

サーバ群 1 0 2、内部の複数種のサーバが協同して動作し、種々の情報サービスを提供する。サーバ群 1 0 2 内の後述の複数種のサーバを 1 組とする情報サービスシステムが世界各国に設置されて、サーバ群 1 0 2 を構成する。情報サービスシステムは認証サーバ 1 1 1、コンテンツサーバ 1 1 2、メッセージサーバ 1 1 3、メールサーバ 1 1 4、ゲーム A サーバ 1 1 6 a、ゲーム B サーバ 1 1 6 b、プロフィールサーバ 1 0 2 g を有する。認証サーバ 1 1 1 は会員ユーザのアカウント（ユーザ ID（識別子））及びパスワードを管理する。また認証サーバ 1

11は、ユーザの接続状況（オンライン／オフライン）及びオンライン中であるユーザのクライアントマシンのアドレスを管理するようにしてもよい。

【0016】

コンテンツサーバ112はスポーツ、音楽、漫画、買い物情報及びその他各種情報を提供する。

【0017】

メッセージサーバ113はユーザ間のリアルタイムなメッセージ交換の環境を提供する。詳しくは、ユーザがクライアントマシン上で起動するメッセンジャアプリケーションとチャットアプリケーションのための環境を提供する。メッセージサーバ113はメッセンジャアプリケーションの交換メッセージ、チャットアプリケーションのチャットメッセージを配信するためのルーティング（送信先、経路の設定）をも行う。

【0018】

メールサーバ114はユーザ間の電子メール交換サービスを提供する。

【0019】

ゲームAサーバ116a、ゲームBサーバ116bはオンラインゲームを提供する。ユーザはビューアからゲームサーバ内のオンラインゲームを起動してゲームを行う。例えばそのオンラインゲームがロールプレイングゲーム（ユーザがゲームのキャラクターになってプレイするゲーム）の場合には、他の会員ユーザと共にロールプレイングゲームを行うことができる。

【0020】

プロフィールサーバ102gはステータスファイルを内部記憶装置に記憶し、ユーザのアカウント毎にそのアカウントに対応するユーザのプロファイル（横顔、紹介）、後述のステータス情報やプチメッセージ等をステータスファイルに記憶して管理する。ユーザはビューアから自分のプロファイル、プチメッセージ、子供であることの情報をプロフィールサーバ102gへ登録することができる。

【0021】

クライアント103a、103bは、家庭用の（ビデオ）ゲーム機であり、たとえば、ソニー社のプレイステーションII（商標）を使用することができる。

【0022】

クライアント104a、104bは汎用のパーソナル・コンピュータ（以下、PCと呼ぶ）である。上記クライアントは、上述の本発明に係る後述のプログラムをCDROMなどの記録媒体からロードして実行するすることができる。クライアント103a、103b、104a、104bを単にクライアントと総称することができる。

【0023】

通信ネットワーク101は、サーバ群102及び上述のクライアント103a、103b、104a、104b等を接続する。通信ネットワーク101としては、本実施形態ではインターネットを想定する。データの送受信にはTCP/IP、HTTP (hypertext transfer protocol)、SMTP (simple mail transfer protocol)、FTP (file transfer protocol) 等通常のプロトコルを使用すればよい。

【0024】

本実施形態では、クライアントを家庭用のビデオゲーム機103aとした場合について簡単に説明する。

【0025】

クライアント103aは少なくともゲーム機本体、テレビ受像機、CDROMドライブ及びコントローラを含む。

【0026】

ゲーム機本体201はビューアを起動しサーバ群102へアクセスする。テレビ受像機はゲーム機本体201からの画像及び音のデータを出力する。コントローラはユーザの指示をゲーム機本体201へ入力する。ビューアはCDROMからゲーム機本体にインストールされる。本実施形態では、ビューア内に図5のプログラムが組み込まれており、図5のプログラムをゲーム機本体内のCPUが実行することにより、本発明に係る情報処理を実行する。

【0027】

より具体的には、ユーザがゲーム機103aを使用して図6の表示画面中で、情報サービスシステムの会員となっている他のユーザのステータス（利用状況）

を知ることができる。ここで、ステータスとは、情報サービスシステムに接続しているか否か、接続している場合には、どのような情報サービスを利用しているか、子供であるか否か、である。

【 0 0 2 8 】

ステータスの報知の対象となるユーザを制限することもできる。この場合には、ユーザは予めクライアントからプロファイルサーバ 1 1 5 に対してステータスを知りたいユーザの名前を登録しておく。登録されるユーザの名前をまとめたファイルは、各ユーザごとに用意される。本実施形態ではこのファイルをフレンドリストと呼ぶことにする。

【 0 0 2 9 】

本実施形態ではステータスを知りたくないユーザ名もクライアントからプロファイルサーバ 1 1 5 に登録することができる。登録されたユーザ名のファイルを、本実施形態ではブラックリストと呼ぶことにする。ブラックリストもユーザごとに用意される。

【 0 0 3 0 】

以上の点を踏まえ、他のユーザのステータスの報知方法を図 2 を参照して説明する。

【 0 0 3 1 】

ユーザ名が「a k i k o」のユーザ B がクライアント 1 0 4 b を使用して情報サービスにアクセスする。ユーザ ID とパスワードによる本人認証が認証サーバ 1 1 1 により行われた後、ゲームサーバ 1 1 6 a へのアクセスが許可される。ユーザ B のクライアント 1 0 4 b がゲームサーバ 1 1 6 a にアクセスしてたとえば、ロールプレイングゲームを開始すると、ゲームサーバ 1 1 6 a はプロファイルサーバ 1 1 5 に対して、ゲームを開始したユーザ名（この場合、「a k i k o」）とゲーム名およびステータス、この場合、ゲームを開始した状態であることを示すステータス情報をプロファイルサーバ 1 1 5 に送る。送られたユーザ名およびステータス情報はユーザ名「a k i k o」のプロファイルデータ記憶領域に記憶される。

【 0 0 3 2 】

ユーザAのクライアント（ユーザ名「naoko」）のフレンドリストにユーザ名「akiko」が登録されている場合、プロファイルサーバ115は定期的に、フレンドリストに登録されているクライアントのステータス状態をクライアントAに送信するので、この時点で、図2に示すようにクライアントAの表示画面には「akiko」がゲームを開始した旨を示す「冒険中」のメッセージがユーザ名「akiko」の右横に表示される。なお、「冒険中」はある特定のゲームに割り当てられたメッセージであり、他のゲームをユーザBが開始した場合にはそのゲーム内容を表すメッセージが表示される。このメッセージはプロファイルサーバ115で用意され、プロファイルサーバ115からクライアント104aに送られる。ユーザ名の左斜め上に示されるメッセージはクライアントのユーザが与えるメッセージで本明細書ではプチメッセージと呼ぶことにする。

【0033】

このように、ユーザAが選択し、フレンドリストに登録したユーザ名（「akiko」）に対応するユーザBがクライアントを使用して、情報サービスシステムにアクセスすると、そのユーザが利用している情報サービス名がクライアントAの表示画面に表示される。

【0034】

この形態では自己のステータス情報も上述と同様にして、ステータス情報やプチメッセージがプロファイルサーバ115からクライアント104aに送られるので、クライアント104aには自己のステータス情報やプチメッセージが表示される。

【0035】

また、ユーザBのクライアント104bの表示画面にもクライアント104aと同様、フレンドリストに登録したユーザのクライアントのステータス情報が表示される。

【0036】

このような情報処理を実行するためのゲームサーバ（情報サービスを提供するサーバの一例）、プロファイルサーバおよびクライアントの情報処理内容を図3～図5に示す。

【0037】

図3～図5に示す処理手順はCPUが実行可能なプログラム、スクリプト、あるいはHTML文書のようなマークアップランゲージ文書に代表されるオブジェクトの形態で、各装置内のハードディスクに保存され、システムメモリにロードされてCPUにより実行される。ここで、プログラムとは、CPUが直接実行可能なマシン語で記載されたオブジェクトを意味する。スクリプトとは、CPUが実行すべき情報処理内容が定義され、定義された情報処理内容をインタープリターによりCPUが実行するオブジェクトを意味する。インタープリターはスクリプトをマシン語のプログラムに翻訳するプログラムである。マークアップランゲージ文書は、ブラウザと呼ばれるプログラムにより解析され、マークアップランゲージ文書中で定義された動作命令（タグと呼ばれる）をブラウザが実行する。

【0038】

情報サービスを提供するサーバの動作を、ゲームサーバ116aを例に図3を参照して説明する。

【0039】

ゲームサーバ116aは、クライアントからの初めてのアクセス要求を受け付けると、クライアントから送られるクライアント名および情報サービス名、この場合、オンラインゲームの種類名をプロファイルサーバ115に引き渡す。この後、指定された情報サービスの提供を開始する（ステップS10→S15）。

【0040】

情報サービスのための通信が行われている間は、ゲームサーバ116aはスタート→ステップS10→S20→S25→エンドの手順を繰り返し実行し、従来と同様の情報サービス、この場合、複数のユーザによるオンラインゲームの提供を行う。情報サービスが終了すると、終了の旨を示す情報がプロファイルサーバ115に送られる（ステップS30→S50）。

【0041】

プロファイルサーバ115側の処理内容を図4を参照して説明する。

【0042】

プロファイルサーバ115では、図4の処理手順を繰り返し実行して、情報サ

ービス提供用のサーバおよびユーザのクライアントから情報送信を待機している。情報サービス用サーバから、上述のステータス情報およびユーザ名が送られた場合は、ユーザ名に対応したステータス情報記憶領域（ステータスファイル）にステータス情報を書き込む（ステップ S 1 0 0 → S 1 0 5）。

【 0 0 4 3 】

ユーザのクライアントでは、情報サービスシステムに接続している間は、一定周期で、ステータス情報の要求を送るので、プロファイルサーバ 1 1 5 はこの要求を受け取ると、要求を行ったクライアントのユーザ名に対応するユーザリストに記載されているステータス情報やプチメッセージ等を抽出し、要求を行ったクライアントに送信する（ステップ S 1 1 0 → 1 1 5）。

【 0 0 4 4 】

本実施形態では、ユーザの検索機能をプロファイルサーバ 1 1 5 が提供する。このために、ユーザのクライアントから検索条件としてカテゴリー、たとえば、ある特定のオンラインゲームの名前をプロファイルサーバ 1 1 5 が受け付けると、プロファイルサーバ 1 1 5 は全てのユーザのステータス情報を検索して、クライアントから与えられた検索条件に合致するステータス情報を、検索要求を行ったクライアントに対して送信する。この検索結果の中には、検索条件に合致するユーザの人数が含まれる。後述するが、検索結果としてえられるユーザのステータス情報が、所定数、たとえば、2 0 を超える場合には、ステータス情報は 2 0 個単位でクライアント側の指示に応じてクライアントに送信される（ステップ S 1 2 0 → S 1 2 5）。なお、ブラックリストに記載されているユーザ名を有するステータス情報は、送信の対象から外される。

【 0 0 4 5 】

図 5 を参照してクライアント側の動作を説明する。

【 0 0 4 6 】

クライアント側では、情報サービスシステム後、内部タイマー等により一定時間。たとえば、1 0 秒を計時し、1 0 秒が経過するごとにプロファイルサーバ 1 1 5 に対してステータス情報を要求する。この要求に応じて、プロファイルサーバ 1 1 5 からは、フレンドリストに記載されているユーザのステータス情報が送

られてくるので、そのステータス情報を表示画面に表示する（ステップ S 2 1 0 → S 2 1 5）。

【 0 0 4 7 】

その形態を図 6 の符号 1 0 0 5、1 0 0 9、1 0 1 0、1 0 1 2 に示す。なお、図 6 はユーザの検索画面でのステータス情報である点に注意されたい。ちなみに、符号 1 0 0 5 は情報サービスに接続しているか否かを示すアイコンで、接続と非接続でアイコンの形態が異なる。1 0 0 9 はユーザ名、1 0 1 0 は子供であることを示す情報、1 0 1 1 は利用している情報サービスの種類内容、この形態では、オンラインゲームの名称を示す。1 0 1 2 はステータス（動作状態）を示す。

【 0 0 4 8 】

ユーザが不図示の検索条件入力画面を使用してカテゴリーを入力する。たとえば、特定のオンラインゲームをカテゴリーとして入力すると、

プロファイルサーバ 1 1 5 は入力したカテゴリーに関するユーザのステータス情報を検索要求したクライアントに返すので、クライアントでは、そのステータス情報を図 6 に示す形態で表示する。

【 0 0 4 9 】

図 6 の表示画面を簡単に説明しておく。1 0 0 1 はカテゴリー検索条件に合致するユーザ数を表示する領域である。1 0 0 2 はカテゴリーの種類を示す表示である。1 0 0 3 は検索条件に合致するユーザ数の表示である。1 0 0 4 はプチメッセージであり、表示されたユーザ名を有するユーザが登録したメッセージである。

【 0 0 5 0 】

【表 1】

| I D | 利用状況 | プチメッセージ |
|-----|---------------|-----------------|
| 1 | 冒険しようよ | p a r t y |
| 2 | 冒険中 | 冒険中 |
| 3 | i t e m 販売中です | i t e m s e l l |

【 0 0 5 1 】

クライアント側において、ユーザの利用状況に対応したプチメッセージを表1に示すようにユーザにとって一目で利用状況がわかるように、予め設定しておく。

【 0 0 5 2 】

ここで、サーバ側から送られてきた各ユーザの利用状況に基き、その利用状況に応じたプチメッセージが図6に示す用に各ユーザ名の横に、アイコン（吹き出し）の形状で表示される。

【 0 0 5 3 】

また、例えば、ここでは、「冒険しようよ」が[party]と1対1で対応しているが、「冒険しようよ」と同じ意味を持つ「参加者募集中」、「冒険待機中」等の言葉も同様に[party]と対応付けてもよい。同様に、1つのプチメッセージと同じ意味を持つ複数の利用状況とを対応付けてもよい。

【 0 0 5 4 】

また、サーバ側において、予め「利用状況（目的）」と、プチメッセージとを予め対応させて登録しておき、プチメッセージについても、個人情報としてサーバからクライアントへ送るようにしてもよい。そうすることにより、クライアントでは自分でプチメッセージを設定することなく、プチメッセージが表示される。

【 0 0 5 5 】

このように本実施形態では、プロフィールサーバが、各ユーザが登録した友人のリストを持っており、そこには各友人の個人情報が含まれている。

【 0 0 5 6 】

この個人情報には、情報サーバの利用状況が含まれており、利用状況に変化があった場合、その情報は情報サーバからプロフィールサーバへ伝達され、個人情報が更新される。このプロフィールデータは定期的にクライアントに送られる。

【 0 0 5 7 】

クライアントでは、送られた情報をもとに、画面上にて各友人の状況を確認できる。この時、各ユーザが予め登録している「目的」に対応して登録されているプチメッセージが表示されることにより、容易に友人の状況が確認できる。

【 0 0 5 8 】

1 0 0 8 はユーザが情報サービスシステムに登録しているか否かを示すアイコンである。接続の有無に応じて、異なるアイコンが表示される。アイコンイメージはクライアント側に用意されており、プロファイルサーバ 1 1 5 から送信されたステータス情報に基づいて、表示に使用するアイコンイメージがクライアント側で選択される。

【 0 0 5 9 】

1 0 0 9 は情報サービスシステムの会員のユーザ名である。1 0 1 1 は利用している情報サービス名である。1 0 1 2 はユーザのクライアントの動作状況を表す情報である。

【 0 0 6 0 】

1 0 0 6 は検索結果の表示を前に戻すよう指示するボタン（BACK ボタンと称す）である。1 0 0 7 はソート、すなわち、検索結果の並び替えを指示するボタンであり、このボタンの操作に応じて予め定めた分野ごとに表示が並び替えられる。1 0 0 8 は、検索結果を先に進めるように指示するボタン（NEXT ボタンと称す）である。

【 0 0 6 1 】

この形態では、ユーザが検索条件をプロファイルサーバ 1 1 5 に与えると、検索条件に合致するステータス情報として、プチメッセージ、情報サービスシステムへの接続／非接続情報、子供であるか否かの情報、動作状態を示すメッセージがプロファイルサーバ 1 1 5 からクライアントに送られて図 6 に示すようにクライアント側で表示される。

【 0 0 6 2 】

ユーザがソートボタン 1 0 0 7 を操作した場合には、ソートの指示がクライアントからプロファイルサーバ 1 1 5 に送られてプロファイルサーバ 1 1 5 側で素ティング処理が行われ、その結果がクライアントに返される。ソーティングの結果はクライアントの表示画面に表示される（ステップ S 2 2 0 → S 2 2 5）。

【 0 0 6 3 】

BACK ボタン 1 0 0 6 が操作されると、検索結果の中の直前の 2 0 個のステ

ータス情報の要求がクライアントからプロファイルサーバ115に送られ、該当するステータス情報がクライアントに送られる。クライアントでは送られたステータス情報を表示画面に表示する（ステップS230→S235）。

【0064】

NEXTボタン1008が操作されると、検索結果の中の以後の20個のステータス情報の要求がクライアントからプロファイルサーバ115に送られ、該当するステータス情報がクライアントに送られる。クライアントでは送られたステータス情報を表示画面に表示する（ステップS240→S245）。

【0065】

上述の実施形態の他に次の形態を実施できる。

- 1) 上述の実施形態ではオンラインゲームを情報サービスの例として示したが、状況サービスはこれに限定することはない。
- 2) 上述の実施形態では、ステータス情報が多数ある場合には、その中の特定数をプロファイルサーバからクライアントに送るようにしているが、検索結果を全て、クライアントに送るようにしてもよい。
- 3) ステータス情報の報知形態は、アイコン、文字、図形など各種の形態とすることができる。
- 4) 本発明でいうゲーム装置の中には、専用ゲーム装置、汎用パソコン、携帯電話機、携帯用情報端末等、情報サービスシステムに接続して情報サービスの提供を受けることができる情報処理機器全てが含まれる。
- 5) 上述の実施形態では通信ネットワークとしてインターネットを想定したが、通信ネットワークの概念の中には、LAN、一般公衆電話回線など各種の通信ネットワークが含まれる。
- 6) 情報サービスシステムが提供する情報サービスとは、オンラインゲーム、チャット（電子会議）、メッセージ通信、電子メール送受信サービス、その他、役務を提供するサービスを意味する。

上述した変形例の他にも種々の変形が可能であるが、その変形が特許請求の範囲に示す技術思想に沿うものである限り、その変形は本発明の技術的範囲内となる。

7) 上述の実施形態ではゲームサーバ等がユーザの利用状況を検出し、プロファイルサーバが利用状況をクライアントに通知しているが、1台のサーバで、利用状況の検出と通知を行ってもよい。

【0066】

【発明の効果】

以上、説明したように、請求項1～6の発明によれば、ゲーム装置側では、他のユーザの個人情報を知ることができるので、情報サービスシステムに接続しているユーザを簡単に見つけることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明実施形態のシステム構成を示すブロック図である。

【図2】

本発明実施形態の情報処理内容を説明するための説明図である。

【図3】

サーバ側の情報処理内容を示すフローチャートである。

【図4】

プロファイルサーバ側の情報処理内容を示すフローチャートである。

【図5】

クライアント側の情報処理内容を示すフローチャートである。

【図6】

クライアント側の表示の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

102 サーバ群

103 a、103 b ビデオゲーム機

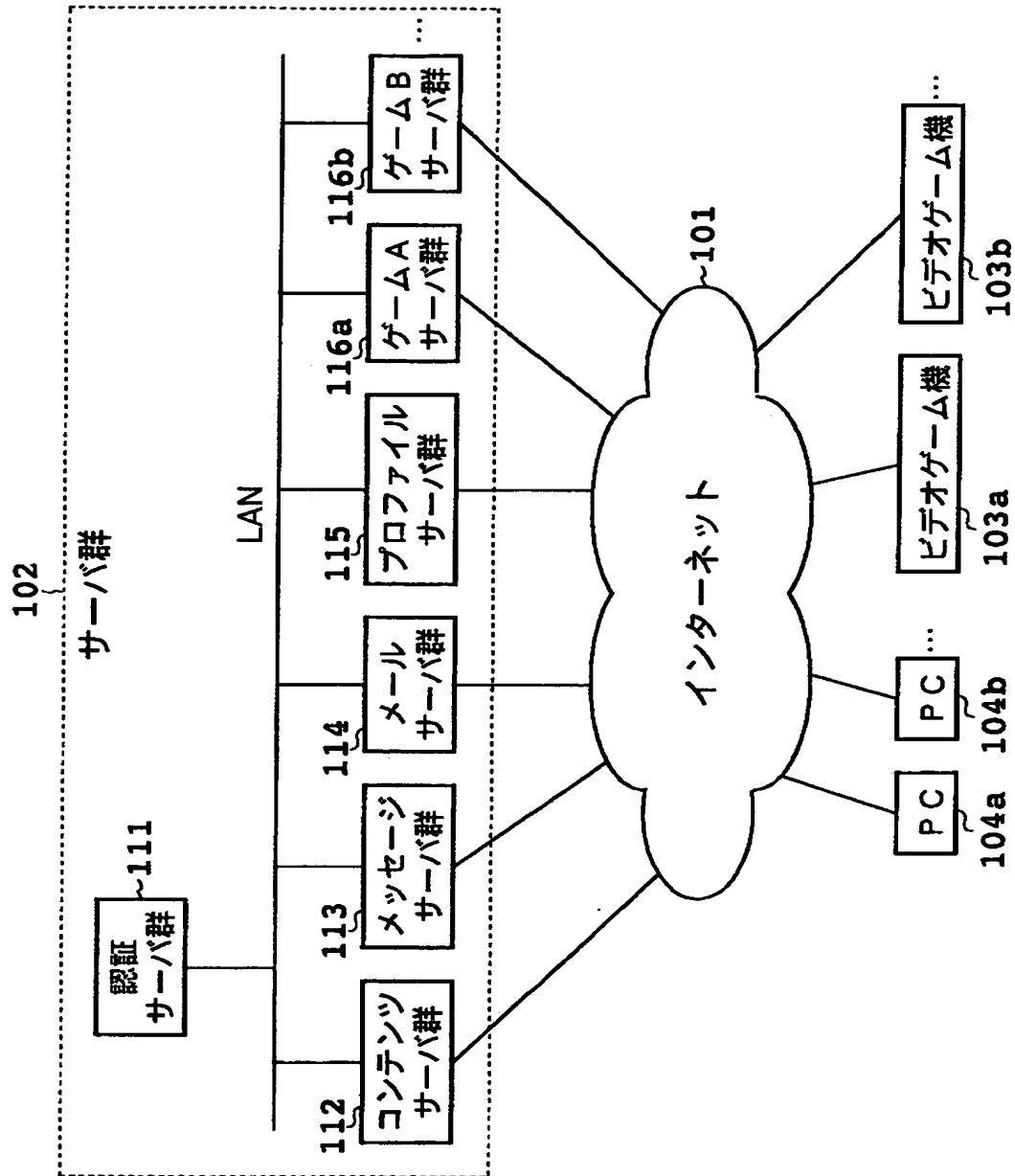
104 a、104 b PC

115 プロファイルサーバ

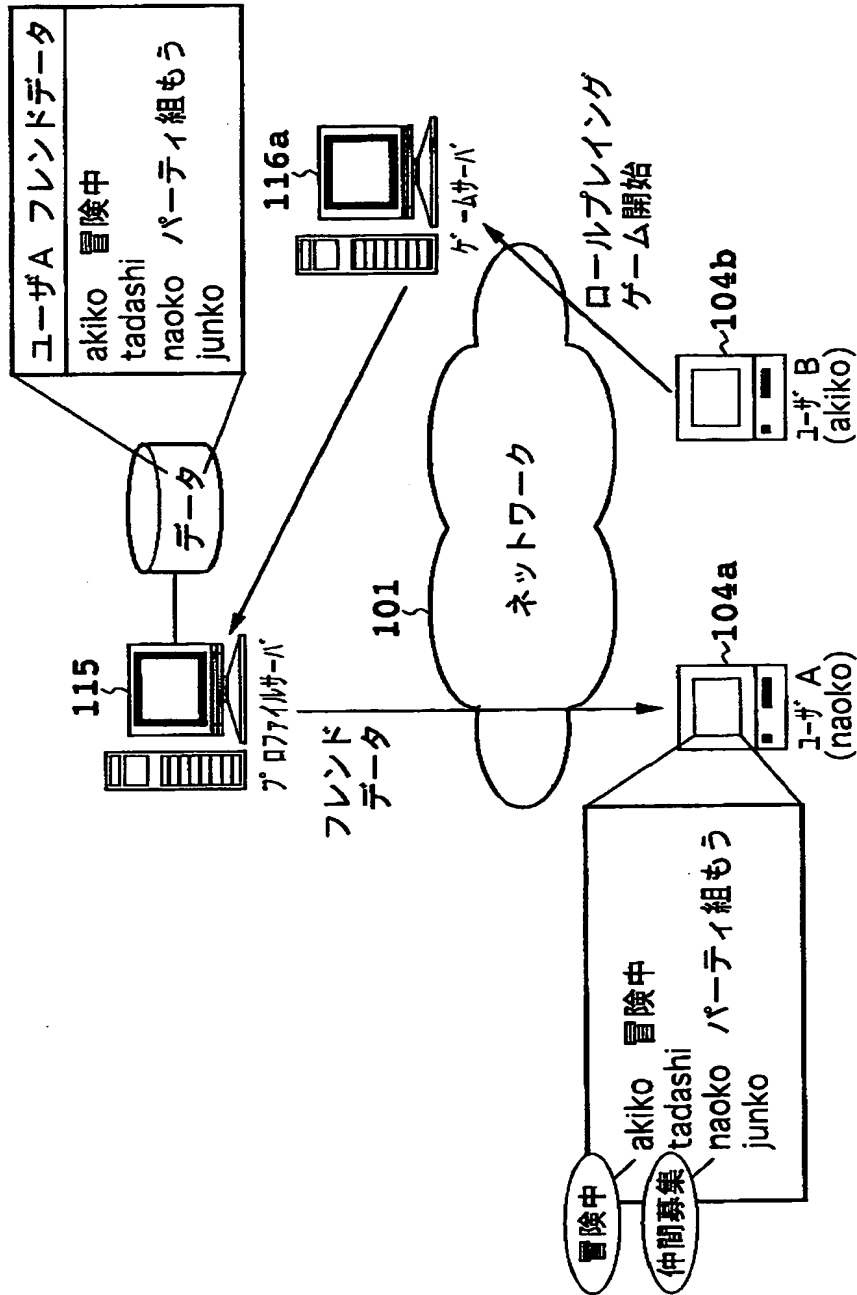
【書類名】

図面

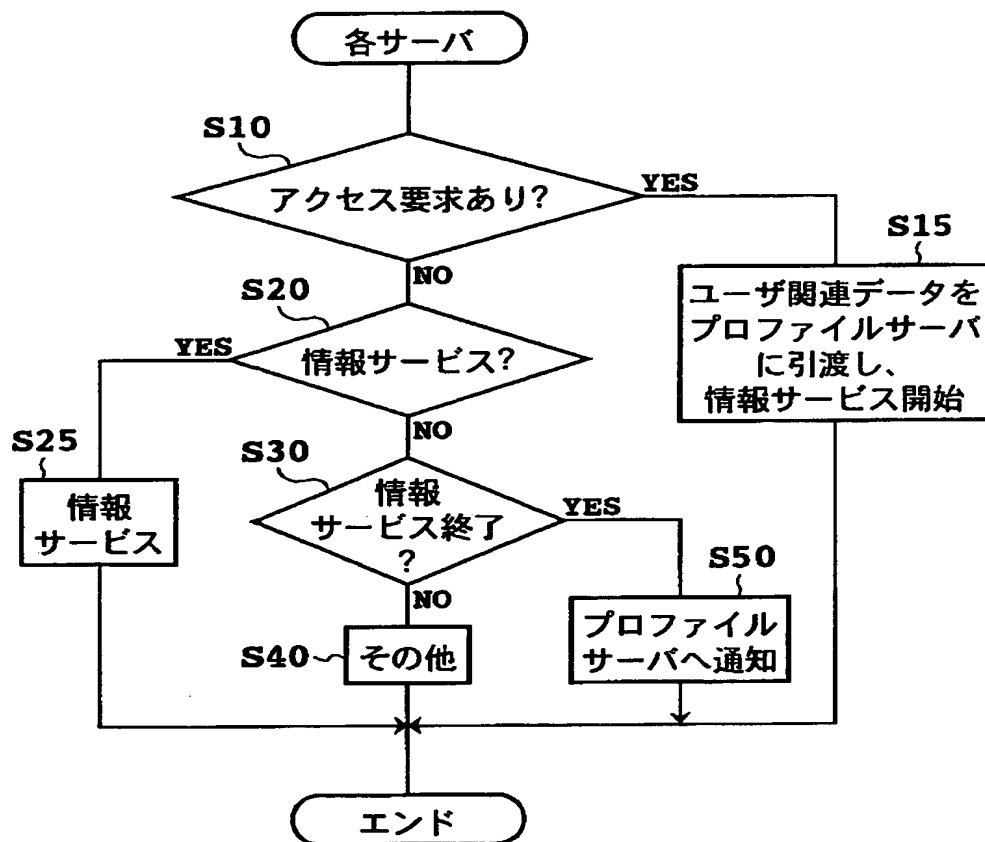
【図 1】



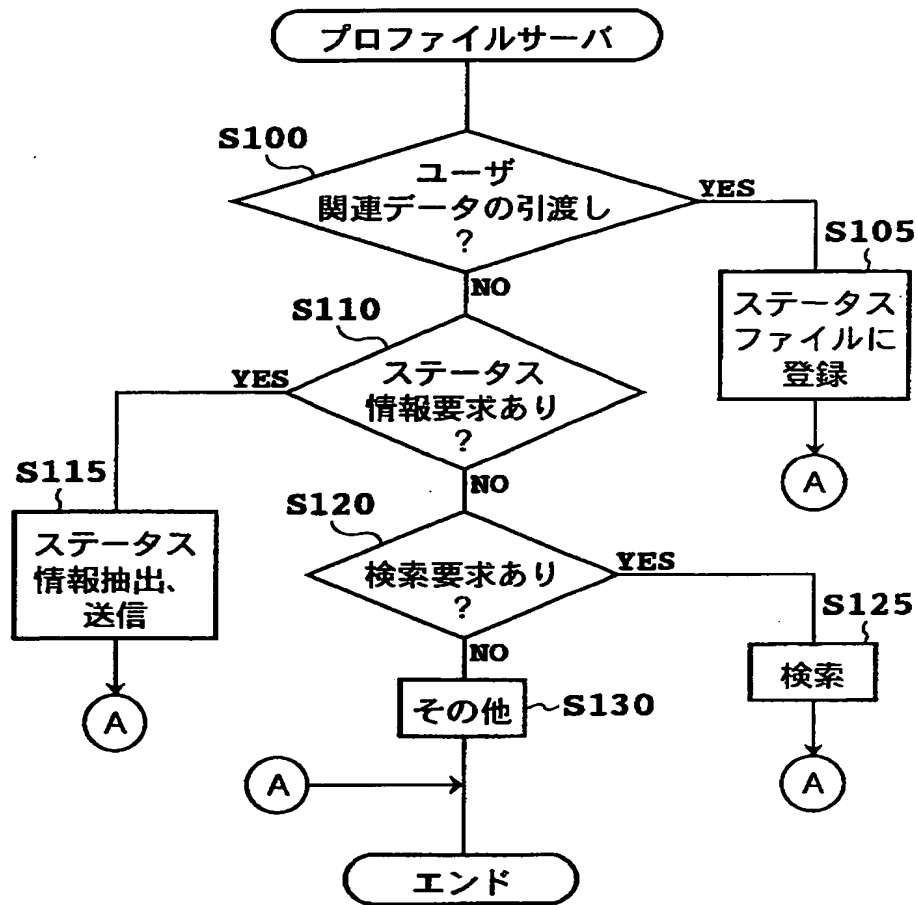
【図2】



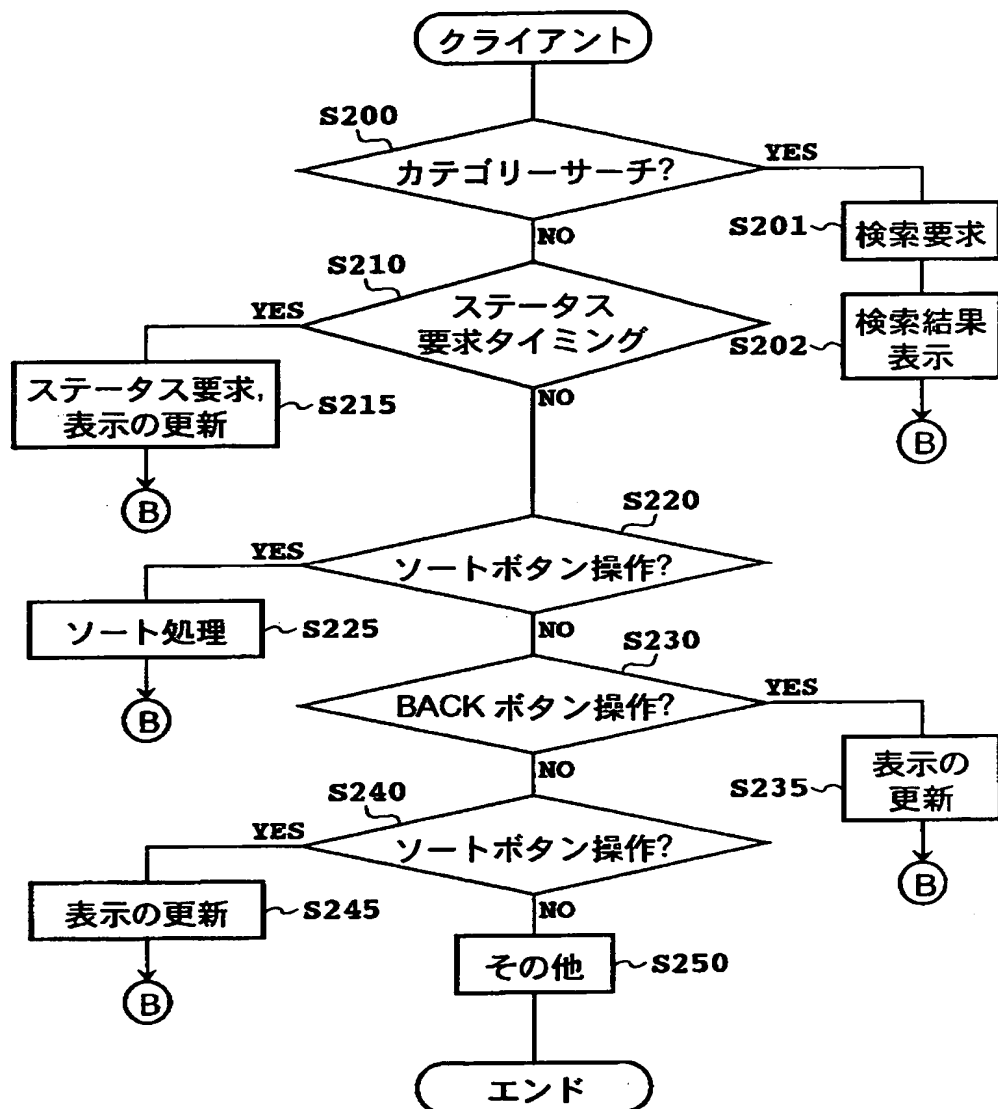
【図 3】



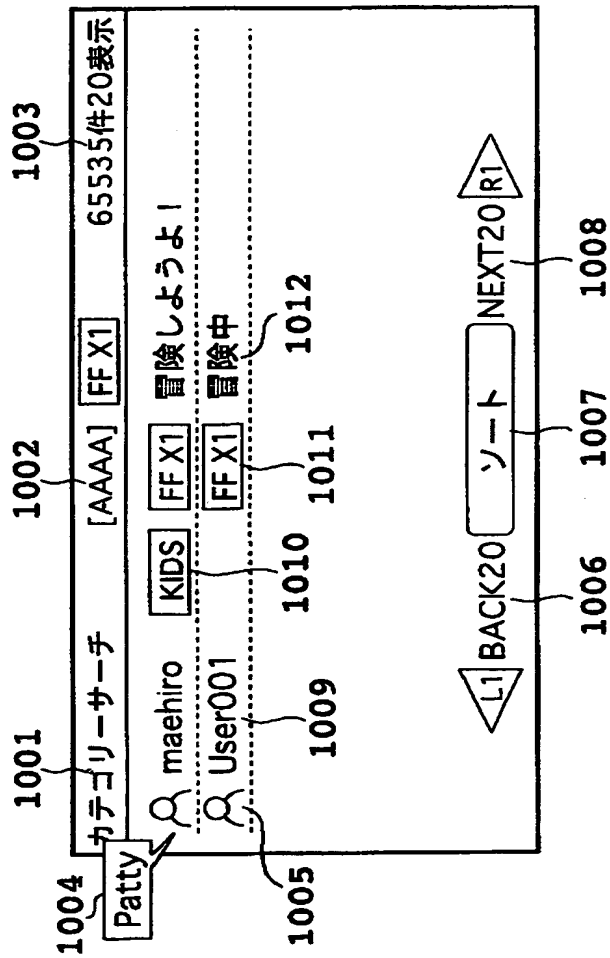
【図4】



【図 5】



【図 6】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 情報サービスを共有する相手を簡単に見つける。

【解決手段】 P C 1 0 4 b (クライアント) がサーバ群 1 0 2 の提供する情報サービスたとえば、オンラインゲームを利用すると、ゲームサーバ 1 1 6 a は P C 1 0 4 b が利用するゲーム、接続状況をプロファイルサーバ 1 1 5 に引き渡す。プロファイルサーバは、収集したクライアントの利用状況を現在、接続されている全てクライアントに対して通知する。

【選択図】 図 2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日 1995年 9月25日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名 株式会社スクウェア